

Пространство педагогических исследований, 2026, т. 3, № 1, с. 7–14.
Education Research Environment, 2026, vol. 3, no. 1, pp. 7–14.

Научная статья

УДК 378.147

<https://elibrary.ru/zmkmcg>

<https://doi.org/10.23859/3034-1760.2026.25.49.001>

К вопросу о проблеме проектирования образовательного опыта

Александр Александрович Андреев

Межотраслевой институт повышения квалификации
и профессиональной переподготовки кадров,
Москва, Россия
andreev_a_a@mail.ru

Alexander A. Andreev

Interdisciplinary Institute of Advanced Training
and Professional Retraining of Personnel,
Moscow, Russia
andreev_a_a@mail.ru



Аннотация. В статье кратко освещаются исторические аспекты становления педагогического дизайна (ПД) и уточняется его понятие. Предлагается рассматривать ПД как явление, представленное множеством моделей, каждая из которых описывает образовательный процесс в различных ситуациях. Анализируются основные этапы проектирования учебного процесса посредством общепринятой базовой модели ПД, обозначаемой аббревиатурой ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Такой подход позволяет сместить фокус с содержания учебного курса на комплексный опыт учащегося, учитывая его цели, мотивацию, взаимодействие со средой и другими участниками процесса. Обращается внимание на модель проектирования образовательного опыта LED (Learning Experience Design) как одно из возможных направлений развития ПД. Он ориентирован на создание поддерживающей и результативной образовательной среды, по аналогии с принципами сервис-дизайна. Описаны два основных пути реализации LED: применение методологий дизайн-мышления и сервис-дизайна, а также комбинирование элементов известных моделей (например, Дика и Кэри, ADDIE, ARCS). В статье также исследуются эволюция и современное состояние педагогического дизайна, рассматриваемого в качестве системного подхода к проектированию образовательного процесса. Описываются исторические истоки ПД, возникшего в середине XX в. и получившего развитие в корпоративном и академическом обучении, особенно в условиях распространения цифровых технологий. Отмечается, что в российской практике интерес к ПД активизировался в рамках проектов по информатизации

© Андреев А. А., 2026

© Andreev A. A., 2026

образования, хотя первоначально он воспринимался как западная методика, характеризующаяся излишней сложностью терминологии и множеством моделей.

Ключевые слова: педагогический дизайн, проектирование образовательного опыта, ADDIE, LED (Learning Experience Design), онлайн-обучение, цифровое обучение, сервис-дизайн

Для цитирования: Андреев А. А. К вопросу о проблеме проектирования образовательного опыта. *Пространство педагогических исследований*, 2025, т. 3, № 1, с. 7–14. <https://doi.org/10.23859/3034-1760.2026.25.49.001>; EDN: ZMKMCG

On Designing Educational Experience

Abstract. This paper briefly outlines historical aspects and considers the concept of instructional design (ID). It proposes to consider ID as a phenomenon that can be represented by a variety of models, each describing the educational process in different situations. The main stages of educational process design are considered using the generally accepted basic ID model, designated by the acronym ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Special attention is drawn to the LED (educational experience design) model as one of the possible directions for the development of ID. The paper examines the evolution and current state of instructional design as a systems approach to the design of the educational process. It describes the historical origins of ID, which emerged in the mid-20th century and developed in corporate and academic training, especially with the spread of digital technologies. It is noted that in Russian practice, interest in ID has intensified within the scope of the projects on the informatization of education, although it was initially perceived as a Western methodology shrouded in excessively complex terminology and a multitude of models. This paper focuses on clarifying the concept of learning design, which is defined as a scientific discipline aimed at developing effective, efficient, and comfortable teaching methods based on a systems approach that integrates experience, common sense, and achievements of the humanities and technical sciences. ADDIE is highlighted as a universal basic model, underpinning many specialized approaches. A key point is the transition from traditional learning design to Learning Experience Design (LED), which shifts the focus from course content to the comprehensive learner experience, taking into account their goals, motivation, interaction with the environment, and other participants in the process. LED is aimed at creating a supportive and effective educational environment, similar to the principles of service design. Two main ways to implement LED are described: using design thinking and service design methodologies, as well as combining elements of well-known models (e.g., Dick and Carey, ADDIE, ARCS).

Keywords: instructional design, learning experience design, ADDIE, LED (Learning Experience Design), online learning, digital learning, service design

For citation: Andreev A. A. On Designing Educational Experience. *Education Research Environment*, 2025, vol. 3, no. 1, pp. 7–14. (in Russian) <https://doi.org/10.23859/3034-1760.2026.25.49.001>; EDN: ZMKMCG

Введение

Педагогический дизайн (ПД) или, как принято называть его за рубежом, instructional design (ID) является учебной дисциплиной и научным направлением. Изучение первоисточников по теме, а также сведения, полученные автором

в ходе обучения на отечественных и зарубежных онлайн-курсах по теме педдизайна, позволяют утверждать, что впервые он появился в сороковые годы прошлого столетия, а спустя несколько лет, стал по-настоящему популярен, найдя свое место и в корпоративном обучении, и в вузе. ПД начали активно использовать при создании учебников, а затем в процессе проектирования онлайн-обучения. В основу указанного направления легли исследования в области педагогики, психологии, информационных технологий.

В России более пристальное внимание на педагогический дизайн обратили внимание после того, как он был предложен разработчиками Федерального проекта «Информатизация системы образования» (2005–2010) в качестве методологической основы для проектирования учебных материалов для электронного обучения¹. Признанным авторитетом в данном направлении в нашей стране стал А.Ю. Уваров – один из инициаторов цифровой трансформации образования. Возможно, по этой причине в российской практике ПД связывают с применением информационно-коммуникационных технологий, однако считаем важным уточнить, что им принадлежит далеко не главная роль. Отметим также, что первое время педагогический дизайн был окутан ореолом некоторой таинственности и причастности к западной науке об образовании.

Исследуемое нами научное направление на сегодняшний день сохраняет некую сакральность от обилия фамилий, в основном зарубежных авторов (таких как Ганье, Колб, Блум, Кирпатрик, Морцано, Мэррил и др.), а также множества моделей и подходов в этой области знаний, например, обозначаемых аббревиатурами SAM, ADDIE, ABC-ID, SAM2, ASSURE, ALD, Dick & Carey и др. Заметим, что таких моделей насчитывается около сорока².

ПД как дисциплину изучают в формате учебных курсов на магистерских программах в некоторых педагогических вузах, на курсах повышения квалификации и переподготовки, на многочисленных образовательных платформах. В качестве примера можно привести такие отечественные и зарубежные платформы, как UDEMY, EdX, Skillbox, ABC-ID, ARCS, AGILE, UbD, Курсера, Elearning Center, ВШЭ, ЛЕКТОРИУМ и др. Особое внимание изучению и использованию ПД уделяется в корпоративном секторе обучения.

В настоящей статье для определенности делается акцент на дополнительное профессиональное образование.

¹ Биленко П. Н. и др. Дидактическая концепция цифрового профессионального образования и обучения. Москва: Перо, 2020. 98 с.

² Храмов О. С. Педагогический дизайн MOOK-курсов. Онлайн-курс. МФТИ, 2022. URL: <https://mipt.ru/about/departments/e-ldc/tech-transfer.php> (дата обращения: 28.01.2022).

Понятие «педагогический дизайн»

Напомним, что же такое педагогический дизайн. Определений достаточно много. Достаточно обширная подборка заслуживающих внимание формулировок представлена в бесплатном курсе ПД, размещенном на платформе «Лекториум» (lectorium.tv). По сути все они корректные и отражают взгляды различных научных школ.

По нашему мнению, обилие определений имеет положительный эффект, так как позволяет приблизиться к сущности понятия. Можно выбрать то, которое читателям ближе по менталитету, опыту и отражает непосредственно процесс «педагогического проектирования».

Мы рекомендуем обратить внимание на определение, предложенное зарубежными коллегами: педагогический дизайн – это научная дисциплина, занимающаяся разработкой наиболее эффективных, рациональных и комфортных способов, методов и систем обучения, которые могут быть использованы в сфере профессиональной педагогической практики (Р. Ганье, К. Л. Густафсон, Р. М. Бранч и др.).

Однако нами сформулировано короткое определение, отражающее суть исследуемого явления: педагогический дизайн (instructional design) – это системный подход к построению учебного процесса, базирующийся на опыте, здравом смысле и учитывающий достижения гуманитарных и технических наук.

ПД включает в себя множество моделей, которые могут быть использованы в зависимости от обстоятельств. Тем не менее, все они основываются на некоторой общепринятой базовой схеме ПД, обозначаемой аббревиатурой ADDIE. Согласно ей, преподавателю, разрабатывающему курс, следует реализовать пять этапов: анализ (Analysis), проектирование (Design), разработку (Development), внедрение (Implementation), оценку (Evaluation). Интуитивно понятно, что для повышения эффективности процесса процедуру оценки целесообразно проводить после каждой стадии, а не только в конце.

Исходя из вышесказанного, отметим, что в приведенных этапах нет ничего необычного. Можно предположить, что многие преподаватели при разработке программы и реализации учебного курса используют ПД интуитивно, то есть у хорошего преподавателя ПД в качестве базовой модели «в голове» уже сформирован. Считаем уместным привести такую метафорическую аналогию: некогда в Древней Руси мастера строили деревянные церкви одним топором без чертежей, и на вопрос, почему их не используют, отвечали следующим образом: «Чертеж, барин, у меня в голове».

Рассмотрим схематический упрощенный вариант педагогического дизайна, свойственный преимущественно дополнительному профессиональному обучению. Примером может служить проектирование гуманитарных дисциплин, включающее разработку трех блоков: представление учебной информации,

практику и контроль. Создание такой взаимосвязанной совокупности – это минимум, позволяющий осуществлять процесс обучения (своеобразный аналог MVP). Добавление и переосмысление функционирования блоков, педагогическая мотивация и коммуникации обеспечивают необходимое качество обучения.

Развитие педагогического дизайна

Итак, педагогический дизайн – это осознанный комплексный подход к разработке и реализации образовательных программ. Интересные мысли, в целом отвечающие на посыл данного раздела статьи, высказывает Е. В. Тихомирова в своем посте в телеграм-канале¹. Окончив магистратуру по ПД в городе Твенте (Нидерланды), она была абсолютно уверена в том, что для эффективного обучения достаточно все спроектировать по канонам педагогического дизайна: правильно поставить цели, создать понятную структуру и уложить материал. А если еще добавить к этому богатую практику и полезные памятки, то появляются все шансы на успех. В то же время Е. В. Тихомирова утверждает, что все это работает далеко не всегда, поскольку люди, которых мы учим, совсем не такие правильные и рациональные, как представляется в образовательных теориях. Согласно им, если цель обучения поставлена правильно, учитывает потребности слушателя и его реальную ситуацию, то результат будет положительным. Однако человек не всегда принимает верные решения, и потому одних лишь методов обучения для проектирования образовательной деятельности недостаточно. Создать обучающий курс – это значит не только придумать программу, но и все предусмотреть: особенности предполагаемого ученика, его бэкграунд, варианты взаимодействия с другими учащимися, преподавателями и цифровой средой.

Анализ материалов по теме исследования позволяет предпринять попытку перейти от проектирования обучения к проектированию так называемого опыта обучения LED (Learning Experience Design). Такой подход ориентирован на цели и способности учащегося, что подразумевает его активное вовлечение на всех стадиях – от исследования до проектирования программы, не говоря уже о возможности в процессе самого обучения активно предлагать изменения или направления развития программы². Опыт учащихся включает в себя все аспекты образовательного решения – от содержания до модальности, до материалов

¹ Тихомирова Е. В. Новые навыки специалиста по обучению. E-learning center. URL: https://us02web.zoom.us/j/9EQDSh9ocldXf7qg-PEVrCVIKQQu0KGB8hpnrkGJBHgACXBhAUaSXDIw-XngX_i44Q13LXfshdnR06y.Ixnw19piXo8xORa (дата обращения: 15.01.2022).

² Смылова С. Проектирование образовательного опыта. Universal University. URL: https://edschool.u.university/book-smyslova?utm_source=email&utm_medium=edschool&utm_campaign=book-smyslova#rec379509906 (дата обращения: 15.01.2025).

курса. Предлагаемая модель LED подразумевает применение таких моделей, как проектирование учебных систем Дика и Кэри, ADDIE, модель спиральной разработки, а также обращает внимание на руководство PMBOK, разработанное Институтом управления проектами (PMI). Последнее учитывается с целью масштабирования учебного решения и получения данных, необходимых для отчетности о возврате инвестиций для бизнеса или организации.

Иными словами, акцент делается на создании особенной среды как инструменте достижения результата. Такая среда призвана, с одной стороны, максимально поддерживать учащегося, с другой – ориентировать его на достижение цели, учитывая при этом все ее элементы и помогая преодолевать когнитивное сопротивление педагогической общественности к изучению необычного нового. Отметим, что идею проектирования опыта часто сравнивают с сервис-дизайном. Например, когда проектируется мобильное приложение банка, необходимо смоделировать и опыт пользования этим приложением, рассмотреть различные сценарии его использования, предусмотреть, какие ошибки при этом могут быть допущены. Наглядно представить процедуру проектирования позволяет опыт ребрендинга сети кофеен «Шоколадница». Топ-менеджеры предприятия общепита вместе с дизайнерами и сервис-дизайнерами ездили в Париж с целью понять, как именно должна выглядеть настоящая кофейня, перенять ее дух и воплотить все это в своих заведениях. После поездки специалистами «Шоколадницы» были проведены опросы и наблюдения, изучены паттерны поведения потенциальных клиентов (какие кафе чаще посещают и с какой целью, что предпочитают и т. д.).

В российской образовательной теории и практике LED реализована в экспериментальном порядке в Университете 2035. Апробация этой идеи была проведена, а результаты представлены, проанализированы и оценены, в частности, на международной декабрьской конференции Edcrunch 2021¹.

Выводы

1. Педагогический дизайн (ПД) – это системный подход к проектированию образовательного процесса, который может реализоваться посредством различных моделей (их насчитывается более десятка, и это количество постоянно увеличивается).

2. Одной из последних широко обсуждаемых научно-педагогической общественностью моделей является LED (Learning Experience Design). Она позволяет разносторонне и детально учитывать деятельность учащегося, создавая для

¹ Комиссаров А. «ПД в цифровой трансформации образования». URL: https://www.youtube.com/watch?v=sYYZ2ASvUiQ&list=RDCMUCPShj4sdetPsDv3GWM_GG_Og&index=2 (дата обращения: 22.01.2025).

него, как в модернизируемом кафе, условия для удовольствия выпить чашку знания.

3. В настоящее время различаются два пути реализации LED. Первый путь – это следование принципам сервис-дизайна и дизайн-мышления, другой – целенаправленное комбинирование наработок известных моделей.

Литература / References

Биленко П. Н. и др. *Дидактическая концепция цифрового профессионального образования и обучения*. Москва: Перо, 2020. 98 с.

Bilenko P. N., et al. *Didactic Concept of Digital Vocational Education and Training*. Moscow: Pero, 2020. 98 p. (in Russian)

Комиссаров А. *ПД в цифровой трансформации образования*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=sYYZ2ASvUiQ&list=RDCMUCPShj4sdetPsDv3GWM_GGOg&index=2 (дата обращения: 22.01.2025).

Komissarov A. *PD in the Digital Transformation of Education*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=sYYZ2ASvUiQ&list=RDCMUCPShj4sdetPsDv3GWM_GGOg&index=2 (accessed: 22.01.2025). (in Russian)

Панкова М. *НЕТОЛОГИЯ*. URL: <https://edmarket.ru/blog/ido-methodical-trends-2022> (дата обращения: 15.01.2025).

Pankova M. *NETOLOGY*. URL: <https://edmarket.ru/blog/ido-methodical-trends-2022> (accessed: 15.01.2025). (in Russian)

Сервис-дизайн: что это за методология и почему ее полюбили в Apple, Netflix, Шоколаднице и X5. URL: <https://clck.ru/3RMPfL> (дата обращения: 22.01.2025).

Service Design: What This Methodology is and Why It Has Been Embraced by Apple, Netflix, Shokoladnitsa and X5. URL: <https://clck.ru/3RMPfL> (accessed: 22.01.2025). (in Russian)

Смылова С. *Проектирование образовательного опыта*. Universal University. URL: https://edschool.u.university/book-smyslova?utm_source=email&utm_medium=edschool&utm_campaign=book-smyslova#rec379509906 (дата обращения: 15.01.2025).

Smyslova S. *Designing Educational Experience*. Universal University. URL: https://edschool.u.university/book-smyslova?utm_source=email&utm_medium=edschool&utm_campaign=book-smyslova#rec379509906 (accessed: 15.01.2025). (in Russian)

Тихомирова Е. В. *Новые навыки специалиста по обучению*. E-learning center. URL: <https://e-learningcenter.ru/skills> (дата обращения: 15.01.2022).

Tikhomirova E. V. *New Skills of a Learning and Development Specialist*. E-Learning Center. URL: <https://e-learningcenter.ru/skills> (accessed: 15.01.2025). (in Russian)

Храмов О. С. *Педагогический дизайн MOOK-курсов*. Онлайн-курс. МФТИ, 2022. URL: <https://mipt.ru/about/departments/e-ldc/tech-transfer.php> (дата обращения: 28.01.2022).

Khramov O. S. *Instructional Design of MOOC Courses. Online course. Moscow Institute of Physics and Technology (MIPT)*, 2022. URL: <https://mipt.ru/about/departments/e-ldc/tech-transfer.php> (accessed: 28.01.2022). (in Russian)

Hubbell K. R. *The Learner Experience Design Model*. URL: https://www.researchgate.net/publication/236176468_The_Learner_Experience_Design_Model (дата обращения: 12.02.2025).

Сведения об авторе

Александр Александрович Андреев – доктор педагогических наук, кандидат технических наук, профессор, заведующий кафедрой, andreev_a_a@mail.ru, Межотраслевой институт повышения квалификации и профессиональной переподготовки кадров (д. 16, стр. 1, ул. Маломосковская, 129164 Москва, Россия); **Alexander A. Andreev** – Doctor of Pedagogical Sciences, Candidate of Technical Sciences, Professor, Head of the Department, andreev_a_a@mail.ru, Interdisciplinary Institute of Advanced Training and Professional Retraining of Personnel (16, str. 1, ul. Malomoskovskaya, 129164 Moscow, Russia)

Статья поступила в редакцию – 25.12.2025; одобрена после рецензирования – 16.01.2026; принята к публикации – 02.02.2026.

The article was submitted – 25.12.2025; approved after reviewing – 16.01.2026; accepted for publication – 02.02.2026.